FRENCH GAMES

LORLEY ADA ASHLEMAN
The School of Education

A series of French games and songs, as played and studied in the School of Education, will be published during the year 1906. When two games bear the same name it is understood that the second game represents the work of students taking "Theory and Practice in the Teaching of French" in the College of Education; games, simple dramatic representations, and songs forming the basis of their pedagogical work.

NOTE 1.—The words in ordinary-sized type are intended for the child's vocabulary.

NOTE 2.—Complete vocabularies going with these games and "questionnaires," as well as games not published, may be obtained from the French Department, College of Education.

SIXIÈME LEÇON

LE CACHÉ MOUCHOIR

Ce jou se joue indifféremment en plein air ou dans un appartement.

LE DIRECTEUR: Guillaume, vous pouvez désigner par le sort un de vos camarades. Roulez et nattez votre mochoir.

GUILLAUME *(compte de la manière suivante):* Un, deux, trois, allons au bois; quatre, cinq, six, cueillir des cérises; sept, huit, neuf, dans mon panier neuf; dix, onze, douze, elles seront toutes rouges. Henri, c'est vous qui restez le dernier. Prenez ce mouchoir et cachez-le.

(Pendant qu'il accomplit cette opération, ses camarades restent à l'écart, sans regarder dans l'endroit qui sert de camp ou de but. Quand il a fini, il prévient en criant: "C'est fait!" *Et les autres commencent aussitôt leurs recherches. Celui qui a caché le mouchoir donne à ce moment une première indication vague; il dit:* "En terre," *si le mouchoir touche le sol ou le plancher,* "Au ciel" *dans le cas contraire. Les recherches continuent.* Si *un des joueurs, Paul, par exemple, approche de la cachette, le cacheur le guide ou l'encourage par les avertissements suivants:* "Paul a un peu chaud, Paul a très chaud, Paul brule!" *Si, au*

contraire, il s'éloigne par trop, les avertissements deviennent: "Dans l'eau, dans la glace," *etc. Dès que le mouchoir est découvert, celui qui l'a trouvé s'en empare et s'écrie:* "J'ai trouvé," *et en frappe ses camarades jusqu'à ce qu'ils soient rentrés au but ou au comp. C'est alors au tour de celui qui a trouvé le mouchoir de le cacher de nouveau.)*

SEPTIÈME LEÇON

CACHE-OBJET

LE DIRECTEUR: Mathilde, c'est-à-vous de désigner par le sort celle de vos compagnes qui devra sortir.

(Mathilde compte de la manière indiquée dans la sixième leçon.)

MATHILDE: Alice, c'est vous restez la dernière; sortez *(montrant les différents objets qu'il a sous les yeux).*

LE DIRECTEUR: Lequel de ces objets voulez-vous cacher?

GEORGES: Cachons le canif!

LE DIRECTEUR: Où allons-nous le cacher? dans l'armoire, dans le tiroir, etc.

ESTELLE: Dans la poche de Louise.

(Cela fait, on rappelle Alice.)

TOUT LE MONDE: Revenez et cherchez le canif que nous avons caché.

(Quand Alice se dirige du côte où l'objet n'est pas, on ne dit rien, à moins qu'elle ne s'en éloigne trop. Alors on s'écrie:)

TOUT LE MONDE: Vous brulez.

(Et lorsqu' elle est tout près:)

TOUT LE MONDE: Vous êtes dans le feu.

(Et si elle le touche:)

TOUT LE MONDE: Vous rôtissez.

(Lorsqu'elle l'a trouvé, elle désigne celle qui doit la remplacer.)

HUITIÈME LEÇON

LE CRI DES ANIMAUX

LE DIRECTEUR: Mes enfants, nous allons jouer au cri des animaux. Asseyez-vous en rond et choisissez un nom d'animal. André, venez ici que je vous bande les yeux. Prenez ce mouchoir,

donnez moi la main que je vous reconduise dans le cercle. (*Et s'adressant aux joueurs*) Silence, la partie commence.

ANDRÉ: Attention, je lance le mouchoir.

(André lance le mouchoir qu'il tient par une extrémité, les joueurs cherchent à attraper l'autre. Un des joueurs—Charles, par exemple—saisit le mouchoir et imite le cri de l'animal, un mouton, qu'il représente en contrefaisant sa voix.)

ANDRÉ: C'est Charles qui fait le mouton.

(Car il doit reconnaitre l'animal et la voix du joueur. Si André se trompe, le groupe s'écrie:)

LE CERCLE: Vous vous trompez, recommencez.

(Alors il continue jusqu'à ce qu'il ait deviné, quand André a reconnu le joueur le cercle s'écrie:)

LE CERCLE: Oui, c'est cela; Charles, prenez la place d'André.

(*Les joueurs changent de nom, ear il ne leur est pas permis d'en changer tant que c'est le même qui est au milieu du cercle.*)

VOCABULAIRE

Le mouton bêle	Le cheval hennit	Le hibou crie
Le chien aboie	Le loup hurle	Le merle siffle
Le petit chien jappe	Le chat miaule	Le corbeau croasse
L'âne brait	Le lion rugit	La pie jase
Le taureau mugit	Le coq chante	Le pigeon roucoule.
La vache beugle	La poule glousse	

TREIZIÈME LEÇON

LE JEU DES HABILLEMENTS ET LE TOURISTE

LE MAITRE: Marcel, vous serez le directeur, choisissez tous vos marchands. Vous, Jacques, vous serez le tourist, voici votre bâton de voyageur.

(Marcel donne à chacun le nom de sa marchandise en touchant de sa baguette le vêtement du joueur.)

MARCEL: Françoise, vous êtes marchande de chapeaux. Hêlène, vous êtes marchande de jupons. Élizabeth, vous êtes marchande de manteaux. Georges, vous êtes marchand de gants, etc. Vous, mes marchands, formez un cercle. Touriste, mettez-vous au milieu du cercle. Un, deux, trois—marchands, dansez et chantez votre ronde: "Sur le pont d'Avignon."

(Le touriste s'approche des marchands, il étend son bâton et touche un marchand en disant:)

LE TOURISTE: Monsieur (ou madame), vous êtes marchand de———.

(Tout le monde s'arrête quand le touriste touche le marchand. Celui qui a été touché prend l'extrémité du bâton, tire le touriste hors du cercle, et répond:)

LE MARCHAND DE CHAPEAUX: A votre service, monsieur.

TOUS LES MARCHANDS: Dos à dos. (*Puis*) Un, deux, trois, partez!

(Le touriste et le marchand s'en vont dans des directions opposées. Quand ils se rencontrent, ils s'arrêtent et se saluent.)

LE TOURISTE: Bonjour, mademoiselle la marchande de chapeaux.

LA MARCHANDE: Bonjour, monsieur le touriste.

LE TOURISTE: Comment allez-vous ce matin?

LA MARCHANDE: Très bien, je vous remercie, monsieur. Désirez-vous voir des chapeaux aujourd'hui?

LE TOURISTE: Non, pas aujourd'hui, je vous remercie. Au revoir, mademoiselle.

LA MARCHANDE: Au revoir, monsieur.

(Ils se séparent et s'efforcent chacun de rentrer le premier dans le cercle, en marchant le plus vite possible à la place quitée par la marchande de chapeaux. Si la marchande ne peut regagner sa place la première, elle devient touriste.)

QUATORZIÈME LEÇON

LES GIROUETTES

NUMERO I

LE DIRECTEUR: Aujourd'hui, prenons le jeu des girouettes. Georges, voulez-vous tracer le carré dont les quatre coins représentent les quatre points cardinaux—nord, est, sud, ouest. Jacques, vous serez le dieu des vents—Éole. Madeleine, vous représentez le vent du nord. Guillaume, le vent d'ouest, Françoise, le vent du sud, et Charles, le vent d'est. A vous quatre, vous formez la girouette.

GEORGES: Monsieur, le carré est tracé.

LE DIRECTEUR: C'est bien; que les girouettes se placent chacune dans leur coin. Éole vous pouvez commencer.

JACQUES: Mes girouettes, chacune de vous devra tourner rapidement la tête et sans hésitation à l'opposé du point que je désignerai.

(Le jeu commence.)

ÉOLE: Nord *(toutes les têtes doivent se tourner vers le sud)*; Sud *(toutes les têtes doivent regarder le nord. Si Éole crie* "Tempête," *chaque girouette doit tourner trois fois sur elle-même. Quand Éole dit* "Variable," les girouettes se *balancent de droite à gauche, en avant, en arrière jusqu'à ce que Éole ait fixé la direction du vent en disant par exemple:)*

ÈOLE: Variable, est. *(Alors les girouettes tournent doucement en inclinant vers l'ouest. Au commandement* "Ouest," *les têtes changent de direction et regardent l'est. Par exemple quant Éole crie* "Variable, est," *si Madeleine qui représente le nord s'incline vers l'est, Éole lui dit:)*

ÈOLE: Vous vous trompez, Madeleine, mettez un gage à mes pieds.

(Le jeu prend fin quand on a ramassé un certain nombre de gages. Ce jeu peut réunir plus de cinq joueurs; alors ils se placent en carré dans un ordre déterminé et non en troupeau. Les mouvements bien exécutés présentent un coup d'œil très agréable.

LES GIROUETTES

NUMERO 2

JESSIE FOSTER BARNES

LE DIRECTEUR: Formez un carré. Jeanne, vous serez la nature. Paul, vous serez le vent du nord. Pierre, vous serez le vent du sud. Jean, vous serez le vent de l'est. Gillaume, vous serez le vent de l'ouest.

(Que le différents vents choisissent les joueurs qui devront les représenter tous par des gestes.)

LE VENT DU NORD: Ooh, ooh, venez ici.

LA NATURE: Que voulez-vous, qu'avez vous à me montrer?

LE VENT DU NORD: J'ai l'hiver, et la neige, qui couvre la terre, j'ai des clochettes de noël et des dindons.

(Les enfants qui représentent ces choses se lèvent et tournent trois fois sur eux-mêmes. L'hiver frissonne de froid et laisse tomber des morceaux de papier; la neige la clochette tinte et le dindon glousse.)

LE VENT DE L'EST: Ooh, ooh, madame, venez à l'est.

LA NATURE: Que désirez-vous, qu'avez-vous à me dire?

LE VENT DE L'EST: J'ai le beau printemps qui revient si lentement, j'ai le vent qui siffle, j'ai le tonnerre et les éclairs; tout ce qui fait la tempête.

(Les enfants jouent leurs rôles en sifflant et en tournant rapidement.)

LE VENT DU SUD: Ooh, ooh, madame, venez au sud.

LA NATURE: Je viens, qu'avez-vous à me montrer?

LE VENT DU SUD: J'ai le bel été, la pluie qui fouette, la lune qui sourit et les fleurs qui croissent. *(La pluie fouette, la lune sourit, et les fleurs s'agenouillent et se relèvent.)*

LE VENT DE L'OUEST: Ooh, ooh, madame, venez à l'ouest.

LA NATURE: Pourquoi, donc, qu'avez-vous à me donner?

LE VENT DE L'OUEST: J'ai l'automne, le soleil qui brille, les feuilles qui tombent, le blé et les feux follets.

LA NATURE: C'est bien, mes enfants, je suis contente de vous. Mais, voici la nuit et les belles étoiles. Venez dormir, mes petits.